LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 700 SITI WEB!

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - FEBBRAIO 09

37

FOCUS ON

GTA IV: The Lost and Damned

Final Fantasy: Dissidia

Star Ocean: The Last Hope

Burnout Paradise

Final Fantasy: Dissidia

Ar Tonelico II

Gioco omaggio

Clicca Qui

CLICCA QUI



KILLZONE 2

La guerra si scatena su PlayStation 3!

IN QUESTO NUMERO



TNA IMPACT!



WHITE KNIGHT C.



THE ULTIMATE BOX

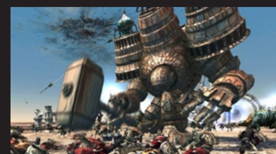


SOMMARIO

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 37 - FEBBRAIO 2009





HAPLAND 3 - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!





E D I T O R I A L E

E siamo arrivati all'ultimo numero di GAME. Niente paura, non abbiamo intenzione di annunciare notizie spiacevoli, tutt'altro: dal prossimo mese, infatti, il magazine cambia completamente nella forma e nel modo di affrontare i contenuti, per offrire un servizio più completo e appassionante! Ultimo numero, dunque, della classica impostazione che avete imparato a conoscere negli ultimi due anni. Da marzo la parola passa direttamente ai lettori: e nel frattempo... buona lettura!

CESARE ARIETTI

News	03	SNK Arcade Vol. 1	11	Console Portatili	17	Game & Watch	22
Anteprime	05	TNA Impact!	12	Your Mobile	18	Bookmarks	25
Hardware	07	So Blonde	13	Mobile Gaming	19	Anime	26
Hi-Tech	08	White Knight Chron.	14	E-ntertainment	20	Cinema in DVD	28
Killzone 2	09	Ar Tonelico II	15	Retro Gaming	21	Console Wars	30
The Ultimate Box	10	Flash Games	16				

SELEZIONA LA PAGINA DA VISITARE!



SONY SMENTISCE LO SVILUPPO DELLA PSP2!

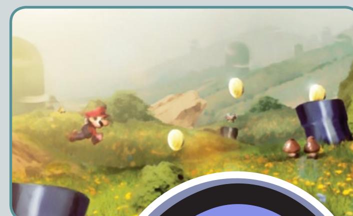
LA CONSOLE PORTATILE PER ORA NON AVRA' UN SEGUITO!

Sony ha ufficialmente commentato i rumor che la volevano prossima al lancio sul mercato della tanto chiacchierata **PSP 2**, dichiarando che non è attualmente in programma la produzione di una nuova console. Il gruppo punterà sull'attuale hardware di **PSP**, sviluppando ulteriormente le sue potenzialità e migliorandone le funzioni presenti. Un sospiro di sollievo per tutti i nuovi utenti, ma anche l'occasione persa per rinnovare una piattaforma dalle già ottime caratteristiche!







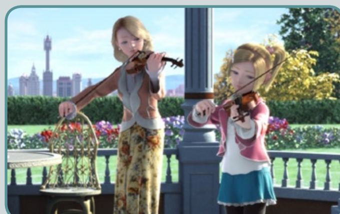


NINTENDO CREA UN NUOVO CENTRO DI SVILUPPO!

A KYOTO SI AFFRONTA LA CRISI INVESTENDO SU RICERCA E INNOVAZIONE...

Nintendo guarda avanti e pensa alla ricerca: mentre numerose aziende di rilievo, tra cui **Microsoft**, iniziano a tagliare parte del personale, la casa di **Kyoto** annuncia la creazione di un nuovo centro di sviluppo. Sarà dislocato nei pressi del 'quartier generale' giapponese e costerà circa 141 milioni di dollari: uno spazio di 40.000 metri quadri dedicato alla sperimentazione e allo studio di tecnologie per le prossime console. Non solo: saranno anche realizzati aggiornamenti per i software e le piattaforme esistenti. Una notizia positiva, per una casa che ha saputo affrontare l'agguerrita concorrenza di **PS3** e **Xbox 360**, vendendo complessivamente 44,96 milioni di **Wii** e 96,22 milioni di **DS**. Come risponderanno **Microsoft** e **SONY** ?







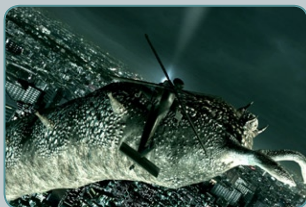




G.I. JOE: UN FILM E UN NUOVO VIDEOGIOCO!

IL CARTONE ANIMATO APPRODA SUL GRANDE SCHERMO!

Tornano i G.I. Joe! I popolari eroi dei cartoni animati anni '80 potranno beneficiare a breve di un film per il grande schermo e di una conversione giocabile per le principali piattaforme. Il titolo sarà sviluppato nientemeno che da **Electronic Arts** e ci metterà nei panni colorati dei soldati 'a Stelle e Strisce'. Non è la prima volta che i **G.I. Joe** arrivano su computer, dopo un'apparizione notevole per **NES** e un Coin-Op in stile **Cabal,** che offriva addirittura una modalità coop per quattro players!

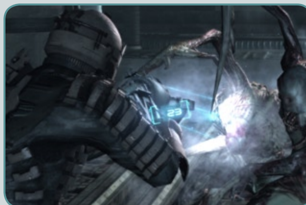


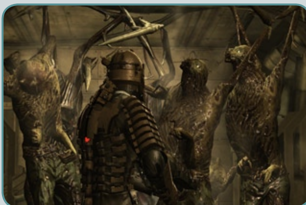


FROM SOFTWARE: FEBBRAIO CALDO PER NINJA BLADE!

IL POPOLARE ACTION GAME POTREBBE ARRIVARE IN EUROPA A BREVE...

Non esiste ancora una data precisa, ma Ninja Blade, atteso videogame sviluppato da From Software, dovrebbe arrivare poco dopo la pubblicazione giapponese, prevista per il prossimo 29 Gennaio, anche qui da noi in Europa. Il periodo più probabile, secondo le insistenti voci che circolano sul web, dovrebbe aggirarsi attorno alla prima e seconda settimana di Febbraio... Se siete in trepida attesa e volete saperne di più, non vi resta che aspettare le notizie ufficiali dei prossimi giorni: che la via del Ninja sia con voi!





DEAD SPACE PORTA IL TERRORE EXTRATERRESTRE SU WII!

IL POPOLARE SPARATUTTO SARA' CONVERTITO PER LA CONSOLE NINTENDO!

E' ufficiale: Dead Space, survival TPS di Electronic Arts, arriverà anche su **Nintendo Wii** e sfrutterà appieno le funzionalità di movimento del **WiiMote**. La conferma è avvenuta nel corso di un intervento del **CEO** di **EA**, **John Riccitiello**, che ha confermato lo sviluppo di questa conversione. Una data ufficiale? Sembra che il gioco sarà rilasciato sul mercato a breve, sorprendendo anche coloro che non credevano possibile questo curioso porting. Il Wii si è configurato come una console per casual gamers, con titoli dal target molto giovane e controllato... adesso invece ci attende un bel viaggio horror nello spazio!





DASHBOARD RIVEDUTA E CORRETTA IN CASA MICROSOFT!

ALCUNI BUG LEGATI AL CAVO HDMi SONO STATI PRONTAMENTE CORRETTI...

Microsoft ha rilasciato una patch nuova di zecca per tutti gli utenti Xbox 360, che dovrebbe risolvere completamente i bug presenti nella gestione dei canali audio tramite cavo **HDMi** della **New Xbox Experience**, la nuova *dashboard* ideata a **Redmond**. Diversi errori riscontrati da numerosi utenti hanno spinto **MS** a fixare i bug. Problema risolto? Crediamo proprio di sì! L'aggiornamento si installerà, come al solito, dopo aver effettuato l'accesso a **Xbox Live**. Preparatevi a giocare!



SFERE DEL DRAGO SU PSP

Si chiama Dragonball: Evolution ed è il film ispirato al popolare cartone animato di **Toriyama**: arriverà in versione giocabile su **PSP**!



UN MILIONE DI KILLZONE 2

Record di pre-ordini per Killzone 2: in Europa sono stati registrati oltre un milione di prenotazioni, ben prima della release effettiva!



HALO 3 ODST NON ESPANDE

Brian Jarrard di Bungie ha ufficialmente confermato che non saranno rilasciati contenuti aggiuntivi per **Halo 3: ODST**. Peccato!



TEKKEN 6 CRESCE SU PS3!

Secondo rumors attendibili, Tekken 6 in versione PlayStation 3 dovrebbe ricevere contenuti esclusivi. Con buona pace di **SONY**!







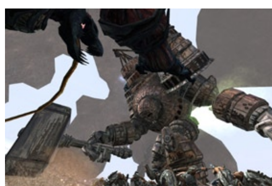
GTA IV: THE LOST AND DAMNED

Publisher: Rockstar / **Genere:** Azione / **Uscita:** 02 - 2009



The Lost and Damned si presenta come primo DLC sviluppato in esclusiva per la console **Microsft** del chiacchierato **Grand Theft Auto IV**. In questo pacchetto, scaricabile dal prossimo 17 febbraio per la bellezza di **1.600 Microsoft Points**, avremo occasione di conoscere nuove storie, armi, minigiochi, canali TV, siti Internet e veicoli inediti. Rispetto al titolo originale quest'espansione ci darà occasione di scorazzare lungo le strade di **Liberty City** in compagnia dei membri della nostra gang; in sostanza non ci sentiremo mai con le spalle scoperte, fattore che cambierà l'impostazione e la caratterizzazione degli scontri a fuoco. L'anomalia riscontrata risiede però nella totale impossibilità di demandare comandi ai nostri alleati, che in molti casi potranno trovarsi in balia di situazioni davvero intricate. I presupposti comunque ci sono, ma la prova su strada sarà naturalmente quella definitiva!









DEMIGOD



Publisher: Atari / **Genere:** RTS - RPG / **Uscita:** 2009

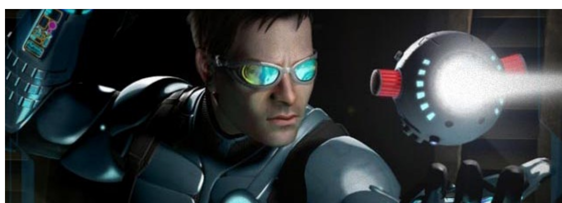


Gas Powered Games sta apportando gli ultimi ritocchi ad un attesissimo **RTS**, **Demigod**. Forte di una indiscutibile esperienza nel genere e non solo, lo sviluppatore cerca di dare al genere una ventata d'aria fresca, con l'intenzione di creare un ibrido tra **GDR** ed **RTS**. A voler caratterizzare il titolo è la promessa di una ormai scontata modalità multigiocatore, della quale l'esperienza in singolo dovrebbe essere solo un contorno. Il gioco porrà molta enfasi proprio sugli scontri multiplayer, anche se prevediamo una campagna più o meno impegnativa che ne faccia da dignitosa aggiunta alle opzioni di gioco. Il titolo, anziché proporci dei livelli liberamente esplorabili, ci propone campi da battaglia più simili ad arene e ci rende disponibili limitate risorse. L'accento dell'azione è dunque decisamente sul versante battagliero e strategico. Se il concept funzionerà... lo scopriremo in fase di recensione!



ANTEPRIME

I MIGLIORI GIOCHI IN ARRIVO PER COMPUTER E CONSOLE



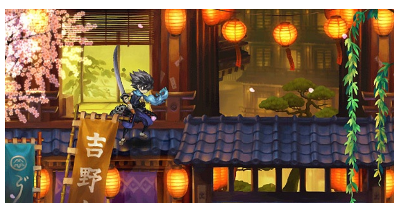
THE CONDUIT

Publisher: SEGA
Genere: FPS / **Uscita:** 2009

Wii

High Voltage ha deciso di creare un gioco per Wii graficamente equivalente ai titoli dell'**Xbox 360** o della **PS3**, ma al contempo estremamente fluido. Obiettivo centrato? In parte sì, in parte no... La fluidità di **The Conduit** sembra in effetti perfetta, però la grafica non si avvicina minimamente ad un **GoW2** o a un **Metal Gear Solid 4**. Tuttavia sono presenti molti effetti grafici con cui i possessori di **Wii** non sono mai entrati in contatto, come *bump-mapping*, *light bloom* e fisica *ragdoll*... Appuntamento a marzo per il giudizio definitivo!





MURAMASA

Publisher: Rising Star / **Genere:** Azione - RPG / **Uscita:** '09

Wii

Vanillaware, creatore di Princess Crown e del recente Odin Sphere, sviluppa un altro gioiello, ossia **Muramasa: The Demon Blade**. Si tratta di una nostalgica esclusiva **Wii** prevista per il secondo quarto del 2009: un videogioco in **2D**, dotato di una grafica interessante e un gameplay tipico delle sale giochi anni '80. Il direttore artistico, **George Kamitami**, ha annunciato di voler ricreare l'atmosfera di giochi come **The legend of Kage** e **Genpei Touma Den**. Il titolo vanta una grafica stupenda, con i fondali totalmente disegnati a mano, pieni di dettagli e sfumature, chiaramente inspirata alla mitologia nipponica, ricca di magia, misticità e divinità caratteristiche. Si vedrà a Luglio se i buoni propositi si trasformeranno in qualcosa di concreto!











STAR OCEAN: THE LAST HOPE



Publisher: Square - Enix / **Genere:** RPG / **Uscita:** 02 - 2009



Square-Enix ci regala un'altra perla tra le saghe più famose ed acclamate dai fans di tutto il mondo: parliamo di **Star Ocean: The Last Hope**. Ambientato in un mondo futuristico, **The Last Hope** si inserisce agli albori della saga e darà risposte a molte delle domande che da sempre attanagliano chi ha seguito la serie. Sarà possibile navigare liberamente con l'astronave, preparare i dolci, senza dimenticare un interessante approccio all'addestramento, per apprendere nuove abilità. Tecnica e giocabilità sembrano davvero curate e rinnovate... incrociamo le dita e diamoci appuntamento per la recensione completa del titolo!



LATITUDE XT2: IL TOUCH SCREEN PORTATILE!

Dell annuncia un nuovo portatile, dall'interazione completamente... a portata di mano!

Si chiama Latitude XT2 e promette di dare battaglia alla concorrenza, grazie ad una tecnologia semplice da usare e caratteristiche decisamente 'aggressive'. Annunciato sul sito ufficiale della popolare azienda, questo portatile è predisposto di un pannello multi-touch, grazie al quale potremo effettuare numerose azioni semplicemente toccando lo schermo: dalla rotazione di oggetti allo zoom, dallo spostamento di documenti alla loro ridisposizione. Una scelta quasi obbligata, in un momento in cui le soluzioni hardware possono rappresentare un forte balzo in avanti rispetto alla concorrenza. E sul piano delle specifiche questo **XT2** non si lascia intimorire: sfrutta un processore Intel **Core 2 Ultra Low Voltage**, con frequenze che si attestano tra 1,2GHz e 1,4GHz. Supporta **RAM DDR3**, con la possibilità di integrare ben 5 Gigabyte di memoria. Una soluzione, insomma, che coniuga affidabilità e tecnologia.

■ **Andrea Garroni**





NVIDIA PRESENTA IL NUOVO ION

La piattaforma sarà diffusa a partire dai prossimi mesi!

Drew Henry, responsabile dei chipset per NVIDIA, ha incontrato i giornalisti in una speciale conferenza stampa svoltasi a **Taiwan** per presentare ufficialmente la piattaforma **Ion**. Dal costo contenuto e non eccessivo, questi particolari desktop saranno adattati progressivamente per diventare veri e propri Netbook prodotti su larga scala. Secondo **NVIDIA**, questo nuovo chipset porterà benefici notevoli alle prestazioni: i test hanno confermato un aumento di velocità per schede **GeForce 9400M** di addirittura cinque volte. Senza contare la possibilità di sfruttare l'alta definizione a 1080p, una novità che potrebbe mettere la concorrenza in difficoltà. Inoltre è confermata la piena compatibilità sia con l'attuale **Windows Vista** che il futuro **Windows Seven**. Non resta dunque che attendere il rilascio effettivo!

■ **Claudio Fortuna**





QUICK CAM PRO

Da Logitech, l'ottica Zeiss!

Se volete aggiornare la vostra webcam e utilizzare un hardware più in linea con i tempi, allora la soluzione che può fare al caso vostro si chiama **Quick Cam Pro** di **Logitech**. Si tratta di una webcam pensata per i portatili e che sfrutta la tecnologia **Carl Zeiss** per migliorare la qualità complessiva dell'ottica. Insomma, un ottimo occhio per il vostro PC!

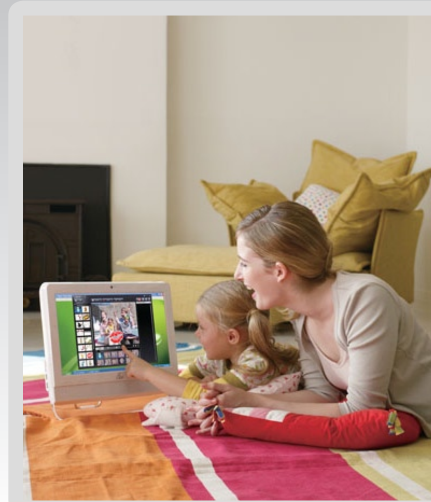
■ **Francesco Verzola**

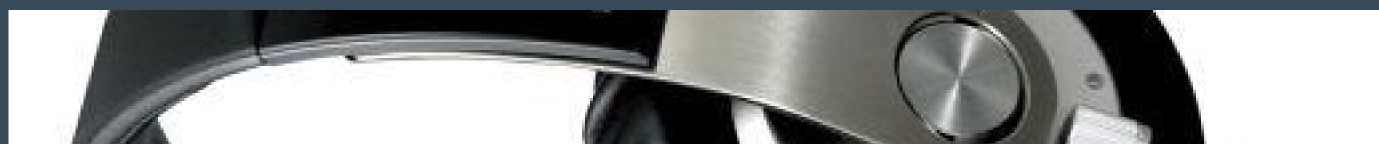
ASUS EEE TOP ET1602, IL PC TOUCHSCREEN ARRIVA IN ITALIA

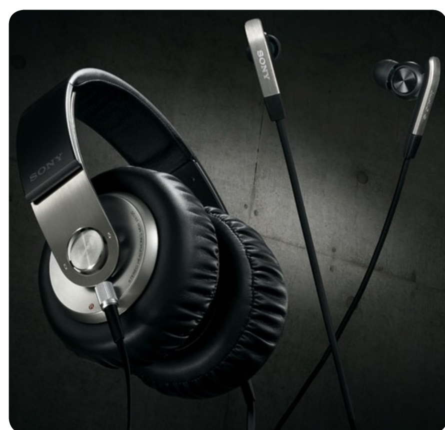
La soluzione All-In-One per tutti coloro che si avvicinano ai computer per la prima volta!

Asus annuncia la disponibilità di Eee Top ET1602, il primo modello del rivoluzionario PC *all-in-one touch screen* di casa **Asus**.Non servono necessariamente mouse e tastiera: con il solo tocco delle dita sull'ampio display è possibile scrivere, navigare su Internet, chattare, mandare email, lavorare, ascoltare musica o giocare in modo più semplice, interattivo e divertente. **Eee Top** è stato ideato con l'obiettivo di semplificare al massimo l'utilizzo del computer e renderlo facilmente fruibile persino da parte dei più piccoli e di coloro che compiono i primi passi nell'ambito della tecnologia: il tutto ad un prezzo accessibile anche a chi ha un budget contenuto. Tra i punti di forza troviamo inoltre la semplicità d'installazione (basta collegare il solo cavo di alimentazione) e il peso ridotto (poco più di 4 Kg), che consentono di spostarlo agevolmente da una stanza all'altra e in qualsiasi momento.









CUFFIE SONY, LA SERIE XB DA MARZO

Se amate enfatizzare i bassi... preparatevi a rinnovare la musica!

Sony lancia, da marzo, una nuova gamma di cuffie dedicate a chi ama la musica e le suggestioni profonde. La serie **XB**, infatti, garantisce bassi ricchi e straordinariamente potenti, creando un'atmosfera carica di emozioni. **XB** significa infatti **eXtra Bass** e le nuove cuffie riproducono accuratamente le bassissime frequenze, senza compromettere le vocalità cristalline della gamma media e i suoni ad alta frequenza. La serie **XB** è composta da cinque prodotti: al top della gamma troviamo il modello **MDR-XB700**, che presenta un robusto driver a cupola da 50 mm. La resa ottimizzata dei bassi è controbilanciata da una riproduzione chiara e trasparente delle alte e medie frequenze, per un risultato estremamente coinvolgente e di grande impatto!

Recensioni | Publisher: SCEE | Developer: Guerrilla | Genere: FPS | Giocatori: 1 - 32





KILLZONE 2

L'attesa è finita: la guerra in alta definizione è sbarcata definitivamente su PlayStation 3!

A cura di: Andrea 'Xravy' Garroni

Quattro anni non sono pochi. E tanti ne sono passati da quel famoso video proiettato all'**E3 2005** in cui **Guerrilla Games** mostrava il seguito del primo **Killzone**. E' valsa la pena attendere tanto? Partiamo dall'inizio... **Killzone 2** è tecnicamente mostruoso: mai un **FPS** si è spinto tanto in avanti in quanto a realizzazione tecnica e, probabilmente, in giro è impossibile trovare un titolo con un simile impatto visivo. Animazioni perfette, una quantità di poligoni a schermo molto sopra la media, un **HDR** curatissimo e textures quasi sempre impeccabili. Ecco, forse è proprio questo il difetto di **K2**, che presenta alcune textures un filo sotto la media, in ogni caso in linea con i tanti altri, recentissimi, prodotti di fascia alta. Ma è veramente come cercare il pelo nell'uovo. Il gioco non presenta una struttura rivoluzionaria e riprende a piene mani quanto visto nel precedente capitolo ed in altri titoli analoghi. Tuttavia sono presenti alcune novità, a cominciare dall'atteso sistema delle coperture, che si dimostra spesso indispensabile nelle fasi di gioco. **Guerrilla Games** ha sfornato un capolavoro, con un gameplay classico ed una modalità online ricca e longeva. Le uniche pecche sono ascrivibili ad una bassa longevità in singolo (10 / 12 ore), alle rare texture sottotono e al doppiaggio a volte incerto. Ma resta uno dei migliori **FPS** per console!








IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

SITO UFFICIALE

Voce	Voto
Grafica	96
Giocabilità	94
Sonoro	89
Longevità	92

Grafica 96
+ Quasi perfetta...
- Pochissime textures sottotono!

Giocabilità 94
+ Appagante fin da subito!
+ Immediato e coinvolgente!

Sonoro 89
+ Una guerra in salotto...
+ Buoni gli effetti!

Longevità 92
+ Multiplayer infinito...
- ... ma in singolo è un po' breve!

GLOBALE 94




Publisher: EA | Developer: Criterion | Genere: Guida | Giocatori: 1 - 8







BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

Criterion Games ci mostra cosa succede quando lo stile arcade incontra il free roaming...

A cura di:
Riccardo 'Riki' Fusco

A un anno di distanza dal rilascio sul mercato, Criterion riprende l'apprezzato mondo online di **Burnout Paradise** e propone una nuova, interessante, espansione. Per chi non lo sapesse, il titolo **EA** ha saputo coniugare uno stile arcade al concetto di **free roaming**, catapultandoci all'interno di un'immensa cittadina da esplorare a nostro piacimento: dal momento in cui entreremo in pista saremo liberi di girovagare attraverso i 400 Km di strade e interagire con gli eventi proposti in totale autonomia. **Paradise City** risulta immensa, varia e ricca di scorciatoie da memorizzare per conquistare punti o posizioni di rilievo. Il titolo **Criterion** rispetto all'originale ci propone 3 inedite modalità online, 2 nuove auto (più le moto) e la gradita opzione **Paradise Party**, che prevede l'esecuzione di folli acrobazie per un massimo di otto giocatori. Tecnicamente il titolo si attesta su alti livelli, grazie ad un impatto visivo e un comparto audio di primissima qualità. Inoltre, le numerose features proposte dal gameplay e la durata complessiva del gioco solleticheranno i sogni anche dei più pretenziosi... degli amanti delle corse in perfetto arcade-style. In conclusione, se vi piacciono i racing game sfrenati, perché non fare un salto in negozio ad acquistare questo inconfondibile **Burnout Paradise: The Ultimate Box**?



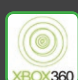












DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3, PC

SITO UFFICIALE

Voce	Voto	Commento
Grafica	89	+ Ambienti molto vasti... + ... e velocità a 60 fps!
Giocabilità	86	+ Buoni i controlli... + ... e le novità funzionano!
Sonoro	88	+ Effetti davvero straordinari! + Dimenticherete di essere a casa...
Longevità	90	+ Tonnellate di eventi... + ... e in rete la sfida ricomincia!

GLOBALE 88



















SNK ARCADE CLASSICS: VOLUME 1

Avete mai pensato di tornare in sala giochi... vent'anni dopo?

A cura di: Emanuele 'Dante' Giorgi

Quando si nomina il mitico Neo Geo, si chiama in causa un grande momento della storia dei videogiochi. I più navigati si commuovono solo all'udirne il nome, ripensando alle tante ore di gioco passate davanti alla tv, in compagnia di pietre miliari che avrebbero fatto la fortuna della console inventata ad **Osaka**. Naturalmente le generazioni odierne conoscono solo per sentito dire la leggenda del **Neo Geo**, ma per far capire a tutti di che pasta erano fatti i giochi di una volta esce su **Wii** una interessante raccolta: sedici titoli dai nomi decisamente altisonanti... Ritroveremo **Fatal Fury**, **World Heroes**, **Art Of Fighting**, **King Of Fighters '94**, **Magician Lord**, **Burning Fight**, **Last Resort** e altri giochi popolari tra gli amanti del retrogaming. La maggior parte dei titolo si annoverano sotto la voce **picchiaduro**: **Neo Turf Masters** o **Super Sidekicks 3** sono alcune tra le eccezioni che confermano la regola. Potremo usare il **Wii Mote** e usufruire del **Classic Controller**, molto utile grazie alle frecce direzionali ben marcate e del Pad del vecchio **GameCube**. Insomma, un salto nel passato per tutti i fan di vecchia data... da avere anche solo per ascoltare musiche mitiche come quella di **Sound Beach**!











IN ESCLUSIVA PER: Wii

SITO UFFICIALE

Voce	Voto	Commento
Grafica	68	- Sono giochi d'altri tempi... + ... ma lo stile è fantastico per i fan!
Giocabilità	80	+ Semplice, immediato... + ... e dannatamente arcade!
Sonoro	78	- Sono musichette retrò... + ... ma che meraviglia!
Longevità	82	+ 16 giochi non sono pochi... - ... ma troppi picchiaduro!

GLOBALE 75

Publisher: Midway | **Developer:** Midway | **Genere:** Sport | **Giocatori: 1 - 4**



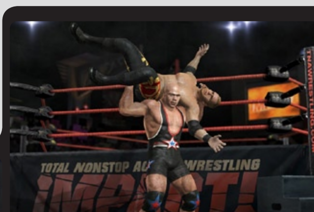


TNA IMPACT!

Dagli USA, un nuovo punto di vista sportivo per tutti i patiti del wrestling... targato Midway!

A cura di: Nicolò '~ BM' Pierini

In USA il wrestling è una realtà che porta soldi. E negli ultimi anni sono nate varie federazioni, fra cui la diretta rivale della **WWE**, la **Total Nonstop Action Wrestling**. Con base ad Orlando, in Florida, la **TNA** si forma dalle ceneri della **NWA** e, dopo 6 anni dalla sua nascita, esordisce con un buon videogame targato **Midway**. **TNA iMPACT! The Videogame** è un misto di azione e spettacolarità. Uno dei punti di forza del gioco è senza dubbio il comparto grafico. I poligoni caratterizzano ottimamente ogni singolo wrestler, che rispetta la controparte reale in maniera impressionante. Purtroppo ci sono dei segni negativi: zoomando si possono notare mani e corde del ring squadrate, che in un certo senso rovinano il notevole impatto che la grafica punta a dare. A livello uditivo, siamo messi piuttosto male. Le musiche di gioco sono ben.. due. Sembra incredibile, ma sentire la stessa canzone, lo stesso brano ogni volta che si spulciano i menu è snervante. Così come è ridicolo il commento di **Paolo Lanati**. Il vero punto di forza è, però, la modalità Storia. Dovremo creare un lottatore personalizzato, poi verremo catapultati in un'esperienza di gioco profonda e più che soddisfacente. Apprezzabili gli extra inseriti all'interno del videogame, fra cui cinque incontri reali **TNA** e alcuni **Make of** di **TNA iMPACT!**, oltre che interviste agli stessi wrestler.





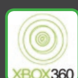












DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3, PlayStation 2, Wii

SITO UFFICIALE

Voce	Voto	Commenti
Grafica	80	+ Grande impatto visivo... - ... ma alcuni dettagli sono trascurati!
Giocabilità	85	+ Innovativo e divertente! + Si sente lo spirito della lotta!
Sonoro	65	- Poche musiche di gioco! - Commento decisamente sottotono!
Longevità	80	+ Modalità storia ben fatta... + ... e ci sono alcuni extra bonus!

GLOBALE 78





Publisher: DTP | **Developer:** Wizarbox | **Genere:** Avventura | **Giocatori:** 1



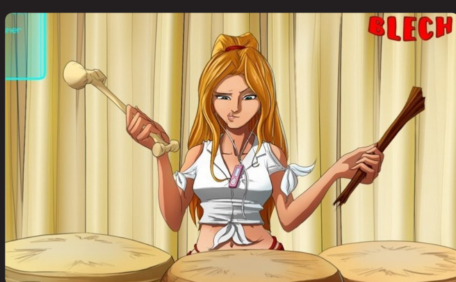


SO BLONDE

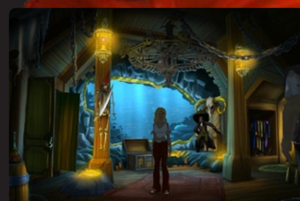
Da Wizarbox, il Punta & Clicca diventa... attraente!

A cura di: Massimo 'Slowly' Groppi

Eh sì, le bionde! Oggetto e mire di milioni di luoghi comuni, le ragazze con i capelli colore dell'oro hanno ora la possibilità di rifarsi e dimostrare al mondo quello che realmente valgono! A dargliene possibilità nuovamente il PC e una nuova avventura grafica: dopo la recente recensione di **A Vampyre Story** infatti, appartenente proprio allo stesso genere di **So Blonde**, vogliamo vedere se anche il titolo **Wizarbox** è meritevole delle nostre attenzioni. Distribuito da **DTP Entertainment**, **So Blonde** raggiunge gli scaffali dei negozi in un momento di rinascita del genere, quello delle avventure grafiche, che aveva conosciuto un periodo di stasi inspiegabile. L'avventura è vissuta tramite 'Punta & Clicca' e inizia quando la bionda protagonista, **Sunny Blonde,** naufraga su un'isola. Spicca nella realizzazione tecnica il tratto cartoonesco che gli sviluppatori hanno voluto dare al programma. I colori sono ottimamente relegati là dove è auspicabile aspettarseli, e i disegni sempre freschi e divertenti. Le musiche sono nella media, ma i doppiaggi (in inglese) sono davvero ottimamente eseguiti, sincronizzati e riproposti. E qui arriviamo ad una delle poche nolenti di **So Blonde**: una cronica mancanza di originalità. Il genere dei Punta & Clicca ha bisogno di idee nuove, ma chi ha già giocato ad altri titoli simili senza esserne molto appassionato potrebbe davvero stufarsi in fretta!











IN ESCLUSIVA PER:
Xbox 360

SITO UFFICIALE

Grafica 85
+ Decisamente azzeccata e colorata!
+ In perfetto stile 'avventura'!

Giocabilità 75
+ E' un Punta & Clicca!
- ... quindi piacerà ai fan del genere!

Sonoro 85
+ La musica funziona...
+ ... ma il doppiaggio è molto buono!

Longevità 70
+ Un'isola da esplorare...
- ... ma poco carisma nei personaggi!

GLOBALE
78

Publisher: SONY	Developer: Level 5	Genere: RPG	Giocatori: 1 - ?







WHITE KNIGHT CHRONICLES

L'atteso titolo di Level 5 approda su PS3: siete pronti a salvare il mondo... per l'ennesima volta?

[VERSIONE IMPORT]

A cura di: Andrea 'Xravy' Garroni

White Knight Chronicles segna con decisione il ritorno in grande stile dei **JRPG** su **PS3**, proponendo un interessante format di gioco con un sistema di combattimeno che ricorda, abbastanza da vicino **Final Fantasy XII**, con combattimenti in tempo reale dinamici. Il sistema di controllo è piuttosto semplice e si basa sull'impostazione iniziale dei ruoli nel party nel momento antecedente lo scontro, in cui si ha la possibilità di scegliere quali compiti assegnare e a chi, che ricorda appunto (anche se alla lontana) il sistema dei **Gambit** del sopramenzionato docicesimo capitolo. Si tratta di una scelta che semplifica, seguendo la volontà degli sviluppatori di **Level 5**, la gestione e l'apprendimento del battle system. In **WKC** impersoniamo **Leonard**, un giovane guerriero che, per impedire il rapimento della principessa del regno di **Balandor**, si ritrova nel bel mezzo dell'eterna lotta tra il bene ed il male. Una storia apparentemente semplice e di stampo classico che tuttavia, con il trascorrere delle ore (40 circa, in modalità single player) si farà sempre più complessa... Altra caratteristica peculiare di **WKC** è la modalità online, che può vantare persino una cooperativa fino a quattro giocatori. Che dire, una bella sorpresa. L'avventura si dimostra solida, divertente ed emozionante sin dai primi istanti di gioco. Consigliato!















IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

SITO UFFICIALE

Grafica	88
+ Stile e colori eccellenti...	
+ La PS3 è ben sfruttata!	

Giocabilità	79
+ Ottimi controlli...	
- ... ma un po' troppo ripetitivi.	

Sonoro	94
+ Colonna sonora meravigliosa...	
+ ... ed effetti di alto livello!	

Longevità	85
+ Oltre quaranta ore di gioco...	
- ... ma si rivolge ai fan del genere!	

GLOBALE 87





Publisher: NIS | Developer: GUST | Genere: RPG | Giocatori: 1










AR TONELICO II: MELODY OF METAFALICA

La PlayStation 2 continua a stupire... e questa volta con un nuovo JRPG!

A cura di: Andrea 'Xravy' Garroni

E' **difficile descrivere questo Ar tonelico II: Melody of Metafalica.** Si potrebbe classificare come **RPG** in due dimensioni, tuttavia la presenza di diversi sistemi di interazione ne fa quasi un caso unico. Il riferimento va ovviamente all'interfaccia dei dialoghi, che richiama la struttura dei simulatori di appuntamento, con cartelli e risposte multiple che influenzano direttamente la storyline. Il sistema di combattimento si colloca a metà tra **Persona 4** e **FFXII**, proponendo un battle system basato sui turni, Attacco e Difesa, in cui starà però a noi portare avanti le azioni entro un determinato lasso di tempo. La storia è incentrata sul protagonista **Chroix**, un cavaliere della **Chiesa di Pastalia**, il cui compito è quello di scoprire le cause dell'**Infel Phira Dependency**, una misteriosa malattia che affligge le **Reyvateil** di **Ar tonelico**. Una mancanza, se vogliamo, è la quantità di **CG** all'interno del gioco: poche, realizzate benissimo, ma una goccia in uno stagno. **Ar tonelico** è comunque una perla ancora sconosciuta al grande pubblico, che meriterebbe sicuramente maggiore considerazioni, viste le indubbie qualità della serie. Una scelta obbligata per gli irriducibili dei **GDR** made in Japan.







IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 2

SITO UFFICIALE

Grafica	80

+ Tradizione e stile...
- Persona 4 e FFXII sono più avanti!

Giocabilità	93

+ Gameplay strepitoso...
+ ... complesso ma ben implementato!

Sonoro	83

+ Ottima colonna sonora!
+ Tipici effetti del genere!

Longevità	90

+ Tante ore di gioco...
+ Quattro finali diversi vi bastano?

GLOBALE
87




FLASH REVIEW



WWW.EVERYEYE.IT

Publisher: Hothead Games / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1

PENNY ARCADE ADVENTURES





Dissacrante come il fumetto comico da cui trae totale ispirazione, **Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipite of Darkness** è una discreta avventura in grado di strappare più di qualche sorriso ai giocatori amanti degli **RPG**. I difetti risiedono nella totale mancanza di una localizzazione italiana, da una linearità piuttosto marcata e dal fatto che si tratta di un'opera episodica incompiuta. Per appassionati.

PS3 | VOTO >> >> >> 7.0 | PlayStation 3... a fumetti!

Publisher: FX Interactive / **Genere:** Strategico / **Giocatori:** 1

IMPERIVM: CIVITAS III





Imperium Civitas III offre numerose possibilità strategiche e anche una riproduzione abbastanza fedele di quella che era la struttura dell'antica società romana. Ma alcune imprecisioni storiche e alcune ingenuità nel ruolo che le diverse classi sociali o strutture svolgono fanno un po' storcere il naso agli appassionati. Consigliato solo se non avete già giocato ai capitoli precedenti.

PC DVD | VOTO >> >> >> 6.5 | Sviluppatori al Colosseo!

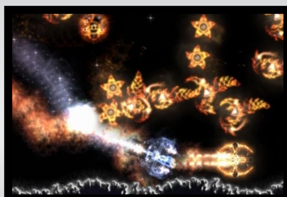
Publisher: Torpex Games / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 2

SCHIZOID

Schizoid fà la sua dignitosissima figura. L'idea di unire un concept basilare come quello di Pac-maniana memoria a quello "cromatico" di **Ikaruga**, rendono questo titolo originale e vagamente "retrò". Le modalità più deboli restano quella in singolo, a causa dell'insensata demenza della CPU, e quella in rete, a causa di frequenti problemi nel trovare partite disponibili. Ma negli anni '80 sarebbe stato un grande capolavoro!

XBOX360 | VOTO >> >> >> 7.0 | E' Ikaurga + Pacman!





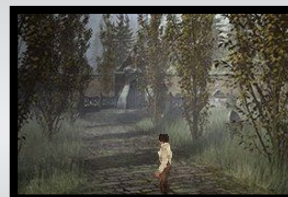
Publisher: Tetraedge / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1

SYBERIA

Syberia è frustrato dal malriuscito tentativo di adattare un comparto tecnico da **PC** alle limitate possibilità di una console come il **DS**. Il comparto grafico è molto carente, così come quello sonoro, ed insieme non rendono onore al grande lavoro profuso nella definizione artistica del mondo steampunk di **Syberia**. Tuttavia la vicenda è molto coinvolgente: consigliato quindi solo ai veri amanti delle avventure grafiche.

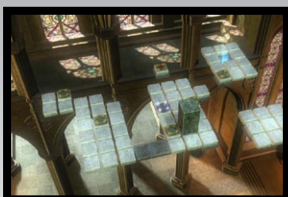
DS | VOTO >> >> >> 6.0 | Giocare e non guardare!

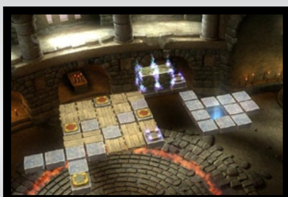




Publisher: Tik Games / **Genere:** Puzzle / **Giocatori:** 1

CUBOID



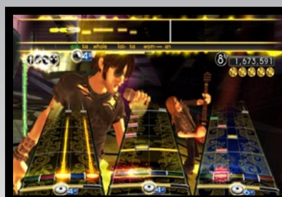


Cuboid è un titolo ben realizzato e curato sotto molti aspetti, ma privo di grande longevità. La sfida tramite classifiche online perde verve molto rapidamente e l'unico punto che può spingere ad una rigiocabilità è la presenza dei tanto ricercati trofei. L'adesione alle logiche più classiche del **Puzzle Game** basilare, rende il titolo consigliato agli appassionati. Vi resta il libero arbitrio...

PS3 | VOTO >> >> >> 6.0 | Carino... ma che puzzle!

Publisher: Electronic Arts / **Genere:** Musicale / **Giocatori:** 1 - 4

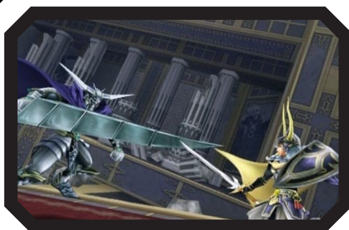
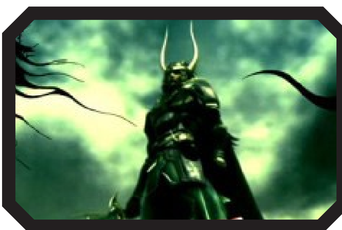
AC/DC LIVE: ROCK BAND





AC/DC Live: Rock Band Track Pack non offre nulla di così interessante forse nemmeno per i fan più sfegatati degli **AC/DC**. Impossibilità di personalizzare il rocker, mancanza di modalità online, estrema povertà della modalità **Tour** ed un sistema di reward quasi nullo, rendonono questa produzione targata Electronic Arts, infatti, null'altro se non un'operazione commerciale.

XBOX360 | VOTO >> >> >> 5.0 | Suonate... i developers!

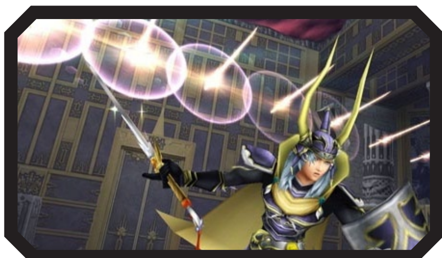
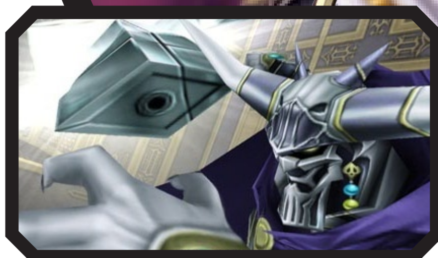


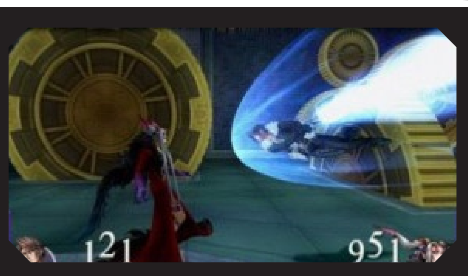
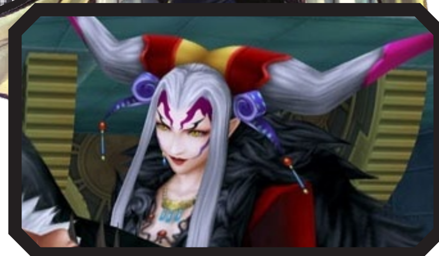
Publisher: Square - Enix / **Genere:** Musicale / **Giocatori:** 1

FINAL FANTASY: DISSIDIA



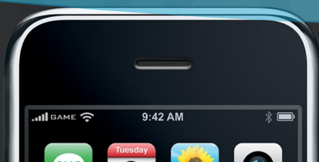
Final Fantasy: Dissidia è uno spin-off inusuale, che vira con prepotenza rispetto alla rotta intrapresa da **Square** con la saga dei Cristalli, orientata verso l'RPG puro, a favore di un nuovo concept di gioco che riporta alla mente **Ergheiz**, un vecchio "incubo" risalente ai tempi della prima **PlayStation**. **Dissidia** ricalca quanto visto anni fa in **Ergheiz**, migliorando e introducendo in via ufficiale un nuovo genere di videogame all'interno della saga: un action-picchiaduro. Il gameplay è dunque caratterizzato da una forte vocazione action game, condita da una buona dose di picchiaduro, che donano al nuovo gioiellino di **Tetsuya Nomura** (si, ha curato il character design...e anche piuttosto bene!) un appeal unico. Se da un lato non si può far altro che plaudire la scelta di un gameplay frenetico, dall'altro non si può che criticare la scelta di donare a **Final Fantasy: Dissidia** una serie di parametri che ne complicano enormemente la gestione: dovremo infatti prestare attenzione agli HP, MP, Experience Points, i Destiny Points, i Brave Points, gli Story Points, le skill ed il livello dei vari personaggi. In sintesi: un delirio. Ma il gioco risulta comunque apprezzabile nel suo complesso e i fan non potranno perderelo assolutamente!

GRAFICA	92	85 GLOBALE
SONORO	85	
GIOCABILITA'	75	
LONGEVITA'	88	



Review, hands-on

HTC Touch Cruise 09

Design e funzionalità: HTC mette in mostra i muscoli

Rinnovato nello stile e nelle funzioni, l'HTC Touch Cruise giunge infine anche qui da noi nella versione 2009, con notevoli migliorie in ambito tecnico ed un design profondamente cambiato. HTC in questi anni ci ha abituato a prodotti di qualità ineccepibile, proposti con uno stile unico e funzionalità all'avanguardia ed anche in questo caso sembra aver fatto centro, portando alla ribalta un cellulare dotato di connettività multiple (UMTS, HSDPA, HSPA e HSUPA, oltre a Wi-Fi e Bluetooth) e della interessante funzione Footprints associata al navigatore satellitare. Si tratta di una nuova tecnologia che associa fotografie, clip audio e note permettendone l'identificazione geografica. Sarà un successo? Probabile!





MOBILE NEWS

Batterie sicure?

Batteria esplode, un morto in Cina

Il problema inerente la sicurezza delle batterie dei cellulari. è purtroppo tornato alla ribalta a causa di un tragico incidente avvenuto in Cina, dove un commesso è morto a causa della esplosione delle batteria del proprio cellulare. Dopo aver ricaricato il celluare e dopo averlo riposto nel taschino della camicia la batteria è inspiegabilmente esplosa, causando il decesso dello sfortunato commesso. Ignota la marca del cellulare e le cause, ma l'appello è unanime e rivolto a tutti, produttori di cellulari e batterie inclusi: la sicurezza è un bene prezioso che non deve mai essere messo in discussione.





Il nuovo iPhone in arrivo?

Misteri nel nuovo firmware

A Cupertino certamente stanno già sghignazzando di felicità dopo il caos che si è creato tra appassionati e concorrenti dopo la scoperta, ad opera dei soliti "smanettoni", di una stringa sospetta all'interno del firmware 2.2.1. Infatti era chiaramente riportata la sigla iPhone 2,1, inequivocabilmente "erede" degli iPhone 1,1 e 1,2 (ovvero la versione 3G del telefono di Apple). Secondo voci il lancio potrebbe avvenire a Giugno e potrebbe segnare una svolta. Questa svolta, nostra congettura, potrebbe chiamarsi Intel Atom e potrebbe sconvolgere il settore sin dalle sue fondamenta.

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI PER IL TUO TELEFONO CELLULARE!

NINJA STRIKE

Direttamente dagli anni '80, ecco il remake di un genere che era di gran moda: uno shoot'em up in prima persona dedicato ai Guerrieri dell'Ombra! **Ninja Strike** ci mette nei panni di un valoroso guerriero, che dovrà farsi largo tra orde di nemici, utilizzando con tempismo i mitici shuriken. Azione semplice e immediata... ma dallo stile retrò!

VOTO 80



NBA STREET



Il mondo del basket professionistico come non lo avete mai visto! Se il vostro sogno è diventare campioni di pallacanestro, allora preparatevi a sfidare i vostri avversari su spiagge assolate e vicoli malfamati, in match avvincenti e sempre versati alla tecnica di gioco. Ovviamente questa simulazione sportiva si rivolge ai fan del genere. E vai di tre punti!

VOTO 86

X-RAY SCANNER





Giochi folli? Applicazioni che non avremmo mai immaginato di vedere? E' in questo modo che introduciamo **X-Ray Scanner**, un'applicazione (e non un videogioco) che ci permette di scansionare i nostri amici tramite la telecamera del cellulare... e scoprire come sono fatte le loro ossa! Ovviamente non ci sono i raggi X, quindi si tratta di una simulazione approssimativa!

VOTO NA

CHI VUOL ESSER MILIONARIO





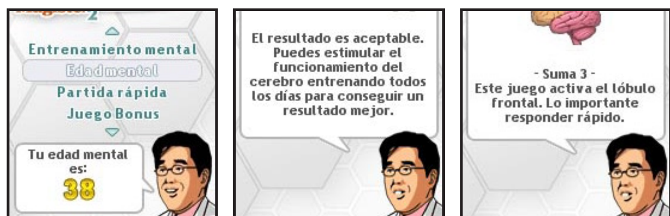
Quarta edizione di uno dei quiz a premi più seguiti in Italia. Se sognate di vincere rispondendo a tutte le domande, allora preparatevi ad affrontare numerose sfide! Troverete quiz in cui dovrete spremere la vostra materia grigia e fare ricorso a tutte le nozioni imparate nel tempo. Ovviamente il gioco si rivolge solo ai fan più accaniti della trasmissione televisiva.

VOTO 79

BRAIN MAGISTER 2

E' stato inarrestabile il successo decretato da Brain Training di Nintendo. Il desiderio di scoprire il livello delle proprie facoltà intellettive ha permesso la nascita di numerosi cloni, per tutte le principali piattaforme. Ecco dunque tornare su cellulare questo **Brain Magister 2**, in grado di valutare l'età del nostro cervello... e allenarlo come si deve!

VOTO 85



RESIDENT EVIL DEGENERATION



Gli zombie attaccano i cellulari! Dal popolare film d'animazione, ecco arrivare questo **Resident Evil Degeneration**, che si colloca come anello di congiunzione tra il quarto e il quinto capitolo della serie. Ritroveremo tutti i nostri simpatici amici 'redivivi', pronti a farci la pelle ad ogni minimo movimento. L'horror... diventa portatile!

VOTO 90

PER GIOCARE AL PC... ADESSO BASTA LA VOCE!

Si chiama GAMEMATE, permette di usare comandi vocali nei videogiochi... ed è free!

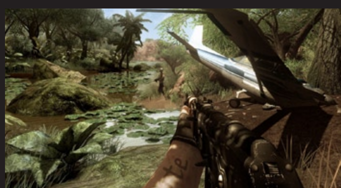
■ A cura della Redazione

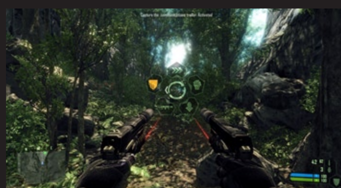
GameMate è un software per il riconoscimento vocale delle parole e permette di associare i comandi di qualsiasi videogame a dei numeri compresi da 0 a 9, offrendo la possibilità di eseguire comandi attraverso il solo uso della voce e di un microfono. Il progetto nasce dalla collaborazione incrociata di un gruppo di tre amici, rispettivamente un economista, un fisico e un ingegnere, che hanno concepito questa idea per necessità: durante i LAN-party capitava spessissimo di dimenticare le combinazioni di tasti per le azioni dei personaggi. Così hanno deciso di sviluppare un tool capace di interpretare i comandi vocali e trasformarli in azioni complesse: un modo per aumentare la semplicità... e il divertimento! Questo software, completamente free, è sviluppato in Java, occupa poco spazio in memoria, non necessita di nessuna installazione particolare, è facile da usare, è personalizzabile... ma soprattutto è completamente in italiano! Che aspettate a provarlo?

SCARICA GAME MATE









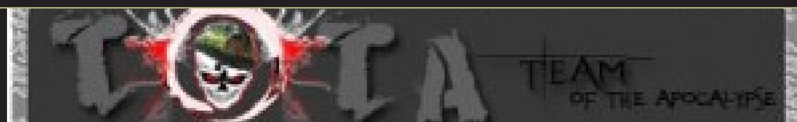




IL CLAN DEL MESE «

Nome Clan: Team of the Apocalypse





Il clan Team of the Apocalypse è nato oltre un anno fa, nel luglio 2007. L'obiettivo principale è quello di far divertire e di essere un "ritrovo" per coloro che amano i giochi online, come **Resistance**, **Motorstorm**, **Metal Gear Online** e altri da aggiornare nel tempo (da **Killzone 2** a **Little Big Planet** e via dicendo...). "*Gli iscritti non si annoiano qui dentro*" ci spiega **Nadim13**, fondatore del team, "*vista la presenza continua di Tornei Interni che vengono organizzati e di Clan War pensate oer l'arrivo di nuovi giochi*". L'origine del nome **TotA** deriva dall'hype scatenato da **Haze**: per la modalità co-op del gioco serviva un'aria tosta e quale scelta migliore di **Team of the Apocalypse** per suscitare timore negli avversari? I generi preferiti del clan restano **FPS** e **Racing**, mentre il loro motto è *Nothing will remain after the Apocalypse*. Perché, come ci spiegano, "*Siamo sportivi: amiamo vincere ma accettiamo le sconfitte!*"

HAI UN CLAN? CLICCA QUI









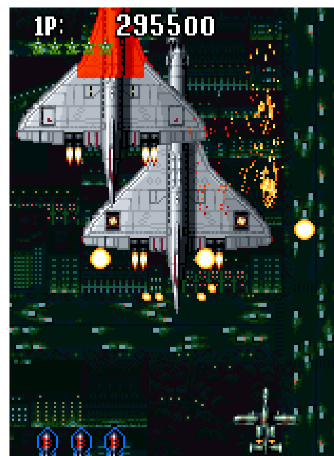
GUERRA A SCORRIMENTO VERTICALE

Aero Fighters 2: la distruzione secondo **Video System**!

A cura di
Massimo Groppi

Aero Fighters 2 altro non era che uno sparatutto bidimensionale a scorrimento verticale. Quello che catturava la mia attenzione, diversi anni fa, era la "demo" che girava sola in attesa di qualche monetina: esplosioni, fiumi di astronavi nemiche, ma anche mezzi di terra e boss di mezzo e fine livello mastodontici; il tutto unito ad uno scorrimento verticale che io adoravo e adoro più di quelli orizzontali. Era possibile scegliere se giocare da soli o in cooperazione con un amico; dopodiché si poteva selezionare il proprio caccia preferito. Si, perchè a differenza di molti altri sparatutto dell'epoca, **AF2** non s'è lasciato contaminare dalla moda aliena e gode di ambientazioni e scenari tipicamente terrestri. Bé, si avete ragione, il pilota di uno dei caccia selezionabili è un delfino...ma è terrestre! Per l'epoca non miracoloso ma decisamente ben fatto. Dannatamente e sorprendentemente divertente ancora oggi, richiede un impegno e una tenacia... non comuni!











A cura di
Simone Ceppetelli

QUALCUNO HA BISOGNO DI UN DUCA?

Duke Nukem 3D: rivoluzione degli sparatutto in prima persona!



***Let's Rock!* E' una delle frasi più famose tra quelle che Duke Nukem** pronunciava nel corso della sua terza avventura, prodotta da **3D Realms**, che con questo titolo rivoluzionò gli **FPS**. In questa stravolgente missione vestiamo i panni di **Duke Nukem**, che deve tornare a combattere gli alieni. Il gioco comprende ben 28 livelli che vengono suddivisi in tre episodi. Ognuna delle tre fasi è caratterizzata da uno scenario diverso, cominciando da una **Los Angeles** semi distrutta, proseguendo con un viaggio su una base lunare per poi ritornare sulla Terra per lo scontro finale. **DN** è stato una rivoluzione grazie al nuovo motore **3D** che permetteva di alzare e abbassare lo sguardo e di muoversi anche su piani diversi. Ma il vero successo del gioco è dovuto dal carisma del personaggio principale, incarnazione del maschilismo e classico tipo muscoloso che tende a trattare le donne come oggetti, il tutto mentre si fa beffa degli avversari e compie atti... di pura violenza!







GAME & WATCH: IL MONDO IN UNA MANO!

Dopo un 2008 molto caldo, dobbiamo aspettarci una lunga serie di titoli... roventi!

■ **A cura di Massimo 'Slowly' Groppi**

Seppure i videogiochi erano già realtà da diversi anni, solo nel 1980 gli appassionati del settore assistettero alla prima vera dimostrazione di forza. In quell'anno, grazie all'ingegno di un indimenticabile figuro, il mondo conobbe la potenza nipponica in campo videoludico e imparò a rispettarne il talento e l'elevato numero di produzioni di alto livello. Il figuro cui mi riferisco è naturalmente **Gunpei Yokoi**, ingegnere in forze alla **Nintendo** (allora certamente già grande azienda ma non come la conosciamo noi oggi). Cosa fece **Mister Yokoi** di così straordinariamente geniale e rivoluzionario? Quello che fece ha un diverso nome per essere ricordato, a seconda di quando si è nati. Nel 1980 vennero introdotti sul mercato dei giocattoli elettronici, estremamente portatili e leggeri: erano gli "scacciapensieri", relativamente semplici videogames portatili, alimentati dalle medesime batterie "a bottone" degli allora tanto in voga orologi digitali, che dopotutto introdussero una vera novità: immediatezza nei sistemi di gioco con idee fresche, originali ma al contempo semplici e accattivanti; nonché naturalmente un concetto di portabilità davvero mantenuto. Queste piccole macchine infatti pesavano pochissimo e occupavano più o meno quanto una moderna calcolatrice scientifica. Naturalmente una volta immessi da **Nintendo** i primi esemplari sul mercato anche i cloni non tardarono a farsi attendere,















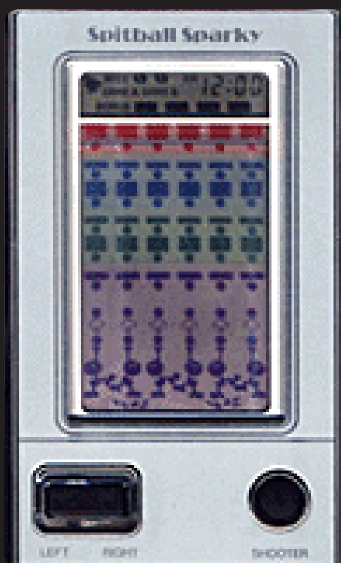
come da tradizione. Furono decisamente molti gli altri costruttori che cercarono di bissare il successo delle piccole macchine **Nintendo**, che in nessun caso venne scalfito o messo in discussione. Grazie alla tecnologia dei cristalli liquidi in luogo dei led colorati usati fino ad allora, che trasmettevano al giocatore certamente un aspetto più verosimile e divertente e meno artificioso, i giochi caricati nei componenti elettronici dei nuovi "scacciapensieri" conobbero una nuova fortunata vita. Ma non solo: proprio grazie alla "prova su strada" dei suoi gingilli a cristalli liquidi, **Nintendo** e **Gunpei Yokoi** crearono la naturale evoluzione del fenomeno "scacciapensieri": il **Game Boy**! I **Game & Watch** invasero il mercato dell'intero pianeta e nel giro di pochissimo le vendite arrivarono a livelli strabilianti. L'idea alla base dei **G&W** è uno straordinario connubio di semplicità e immediatezza, doti che non possono mancare in un videogioco pensato per essere portato a spasso; unite al design tipico del talento **Nintendo**, già perfettamente distinguibile, che diede vita a veri e propri capolavori originali piuttosto che riproposizioni in piccolo di quelli che erano i suoi



successi da sala giochi. I modelli erano suddivisi in tipologie. Alla fine della produzione se ne possono contare 59, suddivisi in tipologia di schermo (doppio o normale, piuttosto che trasparente), numero di giocatori (alcuni offrivano la possibilità di giocare in doppio, grazie a due veri controller... non male per i tempi!), tipologia di comandi e chassis. Nel 1980 l'apripista della serie fu **Ball**, dove il giocatore controlla un personaggio che deve mantenere per aria senza farle cadere delle palline nel classico gioco del giocoliere. Tuttavia, nel corso degli anni, ben altri capolavori si susseguirono a ritmo frenetico. Uno su tutti? **Super Mario Bros** della serie **Crystal**, probabilmente il miglior **G&W** e ancora oggi un attualissimo





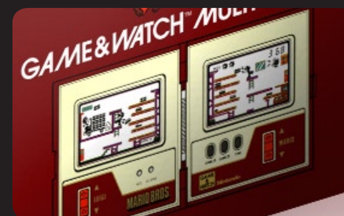












esempio di grande design. La serie **Crystal** era caratterizzata da un display trasparente e da misure leggermente maggiorate in termini di larghezza rispetto gli altri giochi. In **SMB** si dovevano fare i conti con otto mondi suddivisi in otto livelli, a scorrimento orizzontale e verticale. Un **Mario** riconoscibilissimo nonostante la monocromia dei cristalli liquidi fronteggiava livelli in cui i salti e le zone bonus erano già marchiati dalla giocabilità propria della famosa serie, esattamente come negli episodi ben più famosi di qualche anno dopo che **Nintendo** ci avrebbe proposto su ben altre piattaforme. Alla serie **Silver** appartengono, invece, i giochi della serie che potremmo definire "base", oltre che i primi usciti. Naturale evoluzione dei **Silver**, i **Wide Screen**, che come dice il nome stesso vantavano schermi più larghi e quindi più capaci. In realtà prima furono immessi sul mercato i **Gold**, ma differivano dai **Silver** non tanto per contenuti tecnologici, quanto per una differente colore dello chassis. Oltre alle famiglie di prodotti e giochi già citati, **Nintendo** puntò anche verso altri target. Per esempio intuì l'importanza del multiplayer, ideando la serie **Versus**. Questi giochi altro non prevedevano che sfide tra due giocatori per mezzo di un classico schermo a cristalli liquidi e di due controller, dotati di una croce direzionale e di un tasto collegati al corpo principale per mezzo di un cavo. Se non è veggenza questa... Insomma, i **G&W** furono senza dubbio una tappa fondamentale del mercato dei videogiochi. E furono degli insostituibili test per arrivare poi a lanciare **Game Boy** e **NES** con relativa tranquillità!

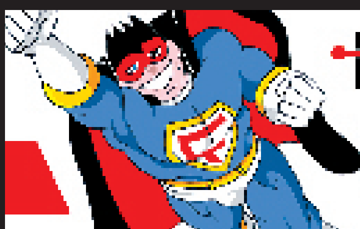








BOOKMARKS — A CURA DI FREEONLINE.IT



www.fantapronostici.it

Dopo il fantacalcio, che negli ultimi anni ha saputo coinvolgere migliaia di giocatori in tutto lo stivale, adesso arriva un nuovo gioco dedicato alle previsioni calcistiche. **Fantapronostici** permette di registrarsi e scalare la classifica indovinando il risultato dei match. Se siete appassionati dello sport numero 1 in Italia... Iniziate a scommettere!



http://meglobe.com

Meglobe è un interessante servizio web di messaggistica istantanea che consente di chattare in modo testuale anche con interlocutori che non parlano la nostra stessa lingua. **Meglobe** favorisce la comunicazione tra lingue diverse fornendo la traduzione istantanea della comunicazione. E' sufficiente effettuare una registrazione gratuita al servizio!

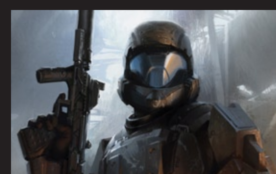


http://uostoria.org

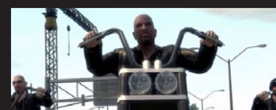
Il sito di UO - La storia, è un progetto fondato nel 2008 che mira alla realizzazione di un **Free Shard** di **Ultima Online** creato e personalizzato tramite la cooperazione tra sviluppatori e la community dei Player che popola lo Shard. Il progetto ambisce a creare Quest che i player posso effettuare singolarmente o in gruppo. Da provare!



I 5 più attesi...



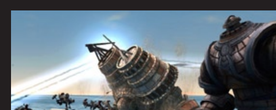
Halo 3: ODST



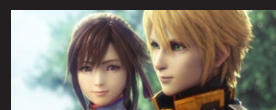
GTA IV: LAD



Wanted



Demigod



Star Ocean

SPAZIO AI LETTORI — PUBBLICA IL TUO TALENTO SU GAME!



ZEZZE



DOLLYDOLLY



ERY85

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco i tre incredibili disegni di questo mese... complimenti!

Vuoi inviare un disegno? CLICCA QUI !!!





ANIME

ANDREA "XRAVY" GARRONI

らき☆すた
Lucky ☆ Star

REVIEW







Lucky Star

L'animazione giapponese, spesso, deve affrontare un problema tutt'altro che insignificante: i budget, ovvero i soldi. Capita sovente che molte produzioni vengano sviluppate con un "portafogli" piuttiosto scarno e, soprattutto in questi anni, ce ne sono stati diversi esempi. Tuttavia è proprio in questi frangenti che alcune realtà del settore si sono messe in evidenza con prodotti fuori dagli schemi e, in definitiva, rivoluzionari. Uno di questi è Lucky Star, prodotto da Kyoto Animation (Full Metal Panic? Fumoffu, FMP The Second Raid, La Malinconia di Haruhi Suzumiya). Un concentrato di genialità che si dipana in ventiquattro episodi (ciascuno da circa 13 minuti), tutti realizzati in maniera molto elementare, quasi scarna, con fondali spesso spogli e animazioni ridotte all'osso, lasciando intuire sin dall'inizio l'intenzione di spostare l'attenzione dello spettatore lontano dal comparto tecnico. Il fulcro di questa serie è infatti incentrata sulle protagoniste della serie, quattro studentesse liceali alle prese con la vita quotidiana, ricordando alla lontana quanto visto in Azumanga Dajoh (sebbene possiedano uno "spirito" completamente diverso) e delineando di fatto un'opera priva di trama. Tra queste quattro ragazze sono senz'altro due a mettersi in mostra, Hiragi Kagami (ha due "pony-tails", impossibile sbagliare!), tipica studentessa modello, e la geniale Izumi Konata (è la più bassa del gruppo...anche qui è impossibile non riconoscerla!). Geniale non certamente a scuola, essendo il tipico esempio di alunna svogliata che studia poco. Si tratta infatti di un personaggio fuori dagli schemi, che regala degli spassosi siparietti, spesso con la sopra menzionata Kagami, che rimangono impressi nella mente dello spettatore. Konata è un vero e proprio otaku in versione femminile, ossessionata dagli anime, dai manga e dai videogames, che occupano letteralmente gran parte delle sue giornate e che influenzano in maniera sensibile anche il suo modo di parlare (moltissime le citazioni ad altri anime che vengono usate nel corso delle simpatiche discussioni).

Si tratta di un anime veramente particolare, che regala tanti momenti di sano divertimento, proponendo tematiche leggere assieme a momenti che entrano di diritto nella storia dell'animazione moderna. Ad oggi non ci sono pervenute notizie in merito ad una eventuale acquisizione dei diritti di Lucky Star da parte di qualche publisher italiano, ma siamo sicuri che una simile opera non tarderà ad arrivare anche qui da noi.







■ A cura di Mario Moschera

"UNA PELLICOLA CHE NON CERCA DI STUPIRE CON EFFETTI SPECIALI O CON TRAME DAI MILLE RIFERIMENTI..."

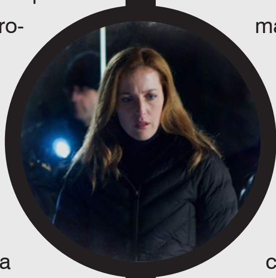
THE X FILES

Cosa porta un produttore Hollywoodiano a riproporre sullo schermo d'argento una delle più innovative serie **sci-fi** degli anni '90? Per un revival è decisamente troppo presto e quindi cosa pensare se non che si tratti di sondare il terreno, di vedere come i due più famosi agenti della **FBI** possano sopravvivere nell'età degli **Oceanic Six** e di **Hiro Nakamura**? E così mi avvicino sospettoso a questo **X-Files – Voglio Crederci**. In parte dipende anche dal precedente tentativo cinematografico: quel **X-Files – The Movie**, che, al più, poteva considerarsi come un episodio extra lungo, che nulla toglieva ma che nulla aggiungeva ad una serie considerata quanto di meglio gli amanti del fantastico potessero trovare in TV. Di tempo ne è passato e l'andamento a parabola della serie, con le ultime due stagioni praticamenti inguardabili, ha fatto sì che ci si dimenticasse abbastaza in fretta degli **X-Files**. Fino a questo nuovo, inaspettato film. Per cui cosa aspettarsi? Intrighi irrisolvibili? Incontri ravvicinati? Il solito *vedo non vedo*? No, niente di tutto questo. **Chris Carter** è troppo furbo e, in un periodo in cui il fantastico è materia di blockbuster, gioca al ribasso, presentando una pellicola difficilmente catalogabile nel canone di **Molder** e **Scully** e che farà sicuramente storcere il naso ai farisei degli **X-Files**. Ma che al contrario sarà una ventata di aria fresca per chi si avvicinerà alla pellicola conoscendo bene o forse per nulla i due personaggi principali e li vedrà misurarsi con una nuova indagine, curiosamente concreta, eppure dai risvolti più profondi di quanto ci si possa sospettare. La pellicola inizia praticamente dove la serie si concludeva. **Mulder e Scully** sono amanti non troppo coinvolti. Lei, finalmente libera di esprimere la sua fede, è medico in un ospedale cattolico. Lui, non influenzato dalla rigida disciplina dell'**FBI** e dallo scetticismo radicale della sua compagna, vive da eremita in una casa che è quasi l'esatta replica del suo vecchio ufficio: dal vecchio poster con la foto dell'UFO alle matite conficcate nel soffitto. E qui sta il punto. Ogni dettaglio: l'America rurale che fa da ambientazione, le Ford metallizzate che parcheggiano nei viali, gli sguardi complici / conflittuali dei due, gridano ai bei vecchi tempi. A destare i due

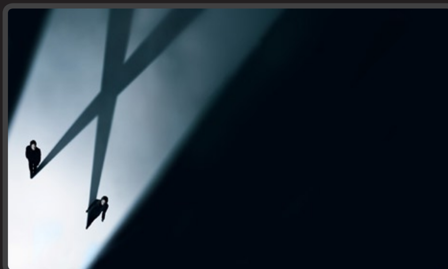




protagonisti dalle loro vite è lo stesso bureau che ha bisogno delle loro esperienze nel caso di un agente scomparso. Non ci sono indizi, tranne le indicazioni di un ex-sacerdote pedofilo che si definisce sensitivo. Chi conosce bene la serie sa benissimo che spesso lo scetticismo di **Dana Scully** ha ceduto il passo alla *Fede*, per cui il personaggio con più conflitti è proprio lei, combattuta tra il sentire la *Voce di Dio* da un individuo così spregevole. **Fox Mulder**, al contrario, è privo della faciloneria con cui si abbandonava alle teorie più incredibili e rimane l'uomo in continua ricerca di sua sorella. L'uomo che è costantemente alla ricerca di una ragione per credere. C'è da dire che entrambi i personaggi sono molto più delineati che in passato. Sono più levigati, studiati, ed è un vero miracolo vedere come si sia riusciti a farli evolvere in creature quasi tridimensionali. La regia, pur non essendo rivoluzionaria, è ben bilanciata. Ed il sapiente uso dei campi lunghi contribuisce a creare enfasi. Certamente il budget ridotto ha spinto ad essere creativi, proprio come nelle prime mitiche stagioni. E così, dopo un decennio passato a studiare l'egocentrismo di **Fox Mulder**, scopriamo aspetti insondati della mentalità di **Dana Scully**. È una pellicola insomma che non cerca di stupire con effetti speciali o con trame dai mille riferimenti. Al contrario crea un **X-File**, particolare, intimo, che ha più a che fare con pellicole come **Signs** che con serie come **Fringe**. Così, vi chiederete, che senso ha una storia con **Mulder** e **Scully** senza omini verdi? In fondo sarebbe potuto essere un film con qualsiasi altro personaggio. Solo che noi tutti, più o meno segretamente, vogliamo sapere cosa succede ai personaggi che amiamo dopo la scritta fine. E se poi, si scopre che c'è un nuovo punto di inizio, beh tanto meglio. Io voglio crederci. Punto.










CONSOLE WARS
EVIL-ATARU.DEVIANTART.COM


900 ×01 307

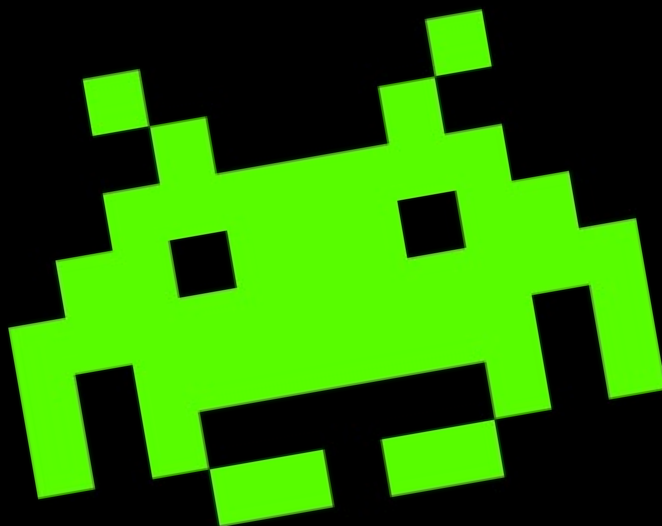

900 ×01 307


900 ×01 307


900 ×01 307

COLLABORA CON GAME

Puoi ricevere videogiochi, guide e DVD!



VIDEOGIOCHI GRATIS?

CLICCA QUI

DIVENTA COLLABORATORE DI GAME - LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI PER RICEVERE VIDEOGAMES, GUIDE O DVD DIRETTAMENTE A CASA TUA!

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
SITO INTERNET: www.gameplayer.it
Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005
DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso
HANNO COLLABORATO: Federica Imbroglia, Emanuele Bianchi, Cristina Rainaldi, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Nada Shahin, Mario Moschera, Simone De Marzo
EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE: Via della Fortezza 14 - 00040 Rocca di Papa
PER LA TUA PUBBLI CITA': E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision Italia (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Everyeye (Domenico Panebianco), Atomic Europe, Upper Deck (Massimo Nicora), Hasbro Italia, Vivendi (Alessandro Murè), Atari Italia (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)
